
PlayStation
アランドラ2
ALUNDRA 2
魔進化の謎
™
contrail
SCPS 10115

加速する陰謀——忌まわしきネ

CONTENTS



【お問い合わせ】（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター　TEL03-3475-7444
＊ゲームの内容や裏技等に関するご質問にはお答えできません。予めご了承ください。

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 1ブロック　アナログコントローラ対応

SCPS 10115

ジが世界を変容させていく――

長年に渡り平和を築きあげてきた国、バニラ王国。
その繁栄は崩壊の兆しを見せ始めた。
海賊から賞金をかけられるほどの
手練れの少年剣士フリットは、
事態を憂慮したバニラ王国の王女アイーシャに
協力を求められ、王国の危機を救うべく旅立つ・・・。



美しき王女と共にバニラ王国を救え！

バニラ王国を、ひいては世界を救う旅に踏み出した勇敢な少年と少女を紹介します。なお、ゲーム中にはこの他にもさまざまな人々との出会いが待ちうけています。



アイーシャ▼

ちょっぴりわがままな、バニラ王家の第7王女。海賊の間で出まわっている指名手配書を見てフリットのことを知り、協力を求めたいと思っている。

フリット▶

ゲームの主人公であり、プレイヤーの分身である少年。幼いころ父親から教わった剣の腕を磨きつつ海賊退治を続けている。

ふたりの前に立ちはだかる強敵たち

フリットたちの旅を邪魔する主な敵キャラクターたちです。ことあるごとに現れて善良な人々を悩ませます。



▲メフィスト

「魔ネジ」という不思議なネジを用いて生物を「魔進化」させる術を持っている。錬金術師として王国に現れて、ニジャドール伯爵に仕えている。

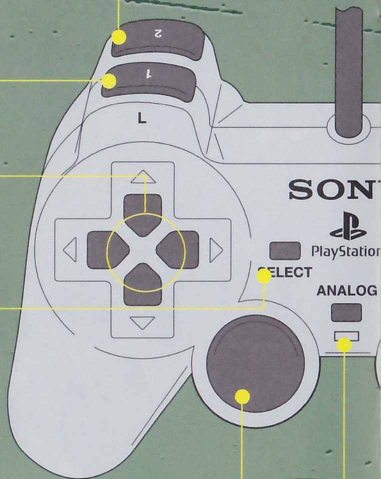
▲海賊3人組

悪事を企んではフリットに阻止されるドジな海賊たち。顔はかわいいが気の強いルビー、冷静沈着なアル、そして2人の父親であるテッツォは、性懲りもなく今日も海賊ギルドの任務にせっせと精を出している。

コントローラの使い方

ここで説明しているのは初期状態での各ボタンの機能です。ボタンの配置はキーコンフィグ（→p.13）で任意に設定しなおすことができます。なお、本作品はアナログコントローラのほか、コントローラでもお楽しみいただけます。

▼アナログコントローラ



L2ボタン

ポケット（→p.10）内のアイテムを変更します。L2ボタンを押すとポケットに入れたアイテムが表示されますので方向キーで選択してください。

L1ボタン

フィールドの視点を右方向に回転させます。なお、視点の回転ができない場面もあります。

方向キー

キャラクターの移動に使用します。また、コマンドの項目や選択肢のカーソル移動にも使います。

SELECTボタン

カメラの視点を変更します。なお、視点の変更ができない場面もあります。

左スティック

アナログモード（LED点灯）時には、方向キーと同様の使い方ができます。

LED

＊LEDの点灯、消灯に関わらず、振動機能はオプションのコンフィグ画面でON/OFFできます。

▼コントローラ



コントローラを使用する場合も、左右スティックや振動機能以外はアナログコントローラと同じです。

STARTボタン

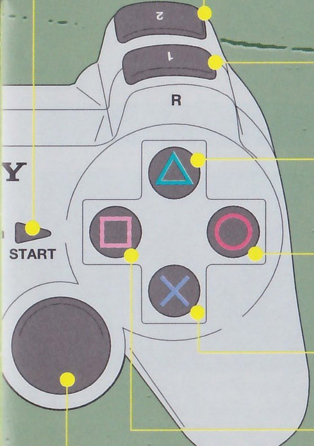
アイテム画面（→p.10）を開きます。また、オープニングなどのムービー画面で押すとムービーをスキップすることができます。

R2ボタン

R2ボタンを押しながら方向キーを入れるとキャラクターがダッシュで移動します。

R1ボタン

フィールドの視点を左方向に回転させます。なお、視点の回転ができない場面もあります。



△ボタン

ポケットに収納してあるアイテムのうち、現在選択しているアイテムを使用します（→p.10）。また、ポケットにエレメントを入れて選択している状態で押すとエレメント・ショットを放ちます（→p.11）。

○ボタン

人に話しかける、扉を開ける、物をつかむなどのさまざまなアクションを行います。武器を構えた状態で押すと武器を収めることができます。また、コマンドの実行や選択肢の決定にも使用します。

×ボタン

キャラクターがジャンプします。また、コマンドのキャンセルにも使用します。

□ボタン

武器で攻撃します。また、人に話しかけたり、扉を開けたりすることもできます。なお、町の中では武器を使用することができない場合があります。

右スティック

（使用しません）

＊ゲーム中にR1、L1、R2、L2、SELECT、STARTの6つのボタンを同時に押すとタイトル画面にもどることができます。

ゲームの始め方

いよいよプレイ開始です。

ここではゲームの起動方法について説明します。

■初めてプレイする場合

プレイステーション本体のオープンボタンを押してディスクホルダーを開け、『アランドラ2』の"Disc"をセットします。ディスクホルダーを閉じて本体の電源を入れてください。



▲オープニングムービーが流れます。ムービーはSTARTボタンを押すとスキップすることができます。なお、ゲーム中のムービーはすべてSTARTボタンを押すとスキップできるようになっています。



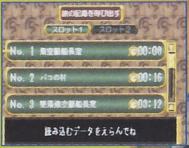
▲タイトル画面が表示されたら、『はじめから』を選択して◎ボタンで決定します。



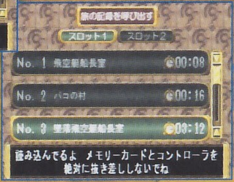
▲ムービー終了後、プレイヤーが操作できるフィールド画面へと移行します。

■前回の続きからプレイする場合

セーブデータが入っているメモリーカード及び"Disc"をセットして電源を入れます。タイトル画面で『続きから』を選択して◎ボタンを押すとロード画面が表示されますので、メモリーカードを挿入してあるスロット（メモリーカード差込口）を選択してください。セーブデータの中から再開したいデータを選んで決定するとゲームの続きを楽しむことができます。



▲メモリーカードにセーブされた『アランドラ2』のセーブデータが表示されます。



▼方向キーでロードするデータを選び◎ボタンで決定すると読み込みを開始します。

●メモリーカードの使用について

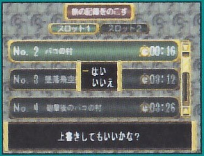
メモリーカードを使用するとゲームのプレイデータをセーブすることができます。メモリーカードを使う場合は、本体のスロット（メモリーカード差込口）１か２のどちらかに別売りのメモリーカードを挿入してください。なお、本作品ではセーブデータ１つにつき、メモリーカードの記録用ブロックを１つ使用します。

●プレイしたデータをセーブするには

町やダンジョンにある『旅の記録書』を調べることで、旅の記録をメモリーカードにセーブすることができます。キャラクターを『旅の記録書』の方向を向いて隣接させ、◎ボタンか◎ボタンを押してください。セーブ画面が表示されたらメモリーカードを挿入してあるスロットを選び、データをセーブする場所を選択して◎ボタンで決定してください。



▲『旅の記録書』を調べます。セーブ画面が表示されたあとメモリーカードの空きエリアを選ぶと、新規のセーブデータが作成されます。



▲以前のデータを選ぶとデータが上書きされます。確認メッセージが表示されるので、上書きしてもかまわない場合は『はい』を選んで◎ボタンで決定してください。

システムの説明

コマンドの使い方やキャラクターのアクションなど、ゲームの進行に欠かせない操作を紹介していきます。
ここでしっかりと覚えましょう。

■画面の見方とコマンドの使い方

①アクション画面

フィールド移動時及び戦闘時に表示される画面です。なお、人と会話を行うなどすると画面下方にメッセージウィンドウが開くことがあります（→p.18）。



キャラクターのHP（ヒットポイント）が表示されます。下の数値が最大値、上の数値が現在の数値です。HPはダメージを受けるたびに減少し、ゼロになるとゲームオーバーになります（→p.22）。なお、アイテム等で回復できます（→p.12　p.18）。

キャラクターのEP（エレメントポイント）が表示されます。下の数値が最大値上の数値が現在の数値です。EPはエレメント・ショットを使うたびに減少します。減少したEPはキャラクターが行動を停止するとじょじょに回復していきますが、アイテム等で回復を早めることもできます。

ポケット（→p.10）に収納してあるアイテムのうち、現在選択しているアイテムが表示されます。

現在の所持金です。

現在所有しているカギの個数が表示されます。

視点の変更が可能であるかどうかをアイコンで表示してあります。アイコンが暗くなっている場合は、その場所では視点の変更ができないということです。

キャラクターが剣を抜いている状態か収めている状態かをアイコンで表示してあります。アイコンが暗くなっている場合は、その場所では剣を抜くことができないということです。

②アイテム画面

アイテム画面はアクション画面が表示されている状態でSTARTボタンを押すと開くことができます。アイテム、エレメント、スペシャル、オプションの4つのコマンドがあります。各コマンドやアイテムの効果は画面下方のウィンドウに表示されます。

＊アイテム画面では□ボタンも◎ボタンと同様の使い方ができます。

所持しているアイテムを表示します。使用したいアイテムを選んで◎ボタンを押すとサブコマンドが表示されます。ポケットに収納する場合は『ポケット』を、その場で使用する場合は『使う』を選んで◎ボタンで実行してください。



ポケットに収納してあるアイテムが表示されます。方向キーで選択して◎ボタンを押すとサブコマンドが開きます。『戻す』を選んで◎ボタンで実行するとポケットから外すことができます。

実行したコマンドに応じて所持アイテムやサブコマンドが表示されます。

オプション画面を表示します。詳細はp.13～p.14を参照してください。

所持しているエレメント（→p.11）を表示します。エレメントを選んで◎ボタンを押すとサブコマンドが表示されます。ポケットに収納する場合は『ポケット』を選択して◎ボタンで実行してください。

所持しているスペシャルアイテムが表示されます。特別なアイテムなのでポケットには収納できません。

●ポケットシステムとは

ポケットにはスペシャルアイテム以外のアイテムとエレメント（→p.11）を3つまで収納することができます。ポケットに収納したアイテムのうち、選択したものは右上のウィンドウ内に表示されます。選択したアイテムはアイテム画面を開かなくても△ボタンを押すだけで使用することができます。なお、アイテムの中にはポケットに入れておくだけで効果を発揮するものもあります。



◀ウィンドウ内のアイテムは、アクション画面でもポケット内の他のアイテムと切り替えることができます。L2ボタンを押しながら方向キーで選択し、決定してください。

ポケットに入れられるアイテム

●消費アイテム／ポケット専用アイテム

アイテムはショップで買ったり、ダンジョンの宝箱などから入手することができます。ゲームオーバーにならないようにＨＰ回復アイテムは常時携帯するように心がけましょう。



▲ポケットに回復アイテムを入れておけば、戦闘中でもすぐに使えて便利です。



▲ポケット専用アイテムはアイテム画面では使用できません。ポケットに収納して選択することによって効果を発揮します。

●エレメント

冒険を進めていくとエレメントとよばれる精霊石を手に入れることがあります。エレメントをポケットに入れるとキャラクターの属性が変化し、各属性に応じた特殊能力やエレメント・ショット、エレメント・イクスプロージョン（→p.16）などが使えるようになります。エレメント・ショット及びエレメント・イクスプロージョンの使用にはＥＰ（→p.10）を消費します。なお、エレメントはポケットに１体だけしか入れられません。



▲エレメント・ショットはポケットにエレメントを入れて選択し、△ボタンを押すと放つことができます。敵にダメージをあたえるなどのほか、エレメント・ショットを当てると作動するトラップなどもあります。

ピクシー（属性/風）



ピクシーをポケットに入れると、ジャンプ中に×ボタンを押しつづけることで空中で静止することができます。また、ピクシーのエレメント・ショットを敵に当てると敵の動きが停止します（ただしフロア内の敵１体のみに限ります）。

薬草



▲消費アイテム。
使うとHPが100回復します。

ツーの水



▲消費アイテム。
使うとＨＰが300回復します。

ナンタラの実



▲消費アイテム。
使うとEPが200回復します。

コンパス



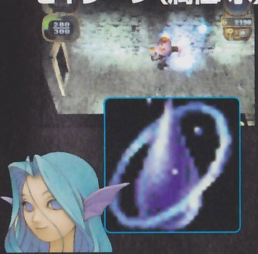
▲ポケット専用アイテム。ポケットに収納して選択すると、画面上に方角を示す磁石が表示されます。

パワーブレス



▲ポケット専用アイテム。ポケットに収納すると、攻撃力が一定値上昇します。

セイレーン（属性/水）



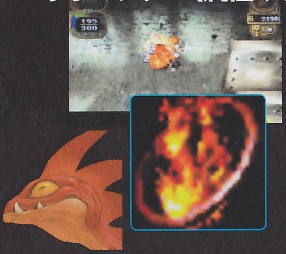
セイレーンをポケットに入れると水の中を自由に移動できるようになります。また、セイレーンのエレメント・ショットを敵に当てると、敵のＨＰをうばって体力を回復することができます。

ドリアード（属性/土）



ドリアードをポケットに入れると踏みつけた敵にダメージを与えることができます。また、ドリアードのエレメント・ショットを敵に当てると、頭上に岩を落として攻撃できます。

サラマンダー（属性/火）



サラマンダーをポケットに入れると溶岩の上を移動できるようになります。また、サラマンダーのエレメント・ショットは、他の精霊石のエレメント・ショットよりも高い攻撃力を持っています。

③オプションコマンドの画面

アイテム画面でオプションコマンドを選択するとサブコマンドが表示されます。ここで各コマンドの効果や見方をまとめて紹介します。



ステータス

ステータスのコマンドを選択するとキャラクターの現在の状態を見ることができます。表示されるステータス項目は物語が進むにつれて追加されていきます。





キーコンフィグ

コントローラの各ボタンに割り当てられている機能を変えることができます。A～Cの3つのタイプの中から使いやすい設定を選び、◎ボタンで決定してください（初期状態ではタイプAになっています）。また、『フリー』を選択すると各ボタンに任意の機能を設定することができます。



▲フリーコンフィグを選ぶと画面下方に機能のリストが表示されます。



▲変更したい機能にカーソルを合わせて任意のボタンを押すと、機能をそのボタンに割り当てることができます。終了する場合はEXITを選んで決定してください。



コンフィグ

ゲームの各設定を変えることができます。画面左側のリストが変更できる項目、右側のリストがその変更内容になっています。方向キーの上下で変更する項目にカーソルを合わせ、方向キーの左右で設定を選択してください。設定を変更してコンフィグ画面を終了するときは◎ボタン、変更せずに終了するときは⊗ボタン、設定を初期状態にもどすときはSTARTボタンを押してください。

設定項目

フォント　：ウィンドウなどに表示される文字の種類を4つのタイプの中から選べます。

メッセージ：メッセージの表示速度を『はやい』『ふつう』『おそい』の3段階から選べます。

振動　：アナログコントローラを使用している場合、振動機能のON／OFFの切り替えができます。

ダッシュ　：ダッシュの制御について変更できます。『トリガー』にすると、キャラクター はいちどダッシュしたらボタンを離しても止まるまでダッシュし続けるようになります。『ホールド』にした場合は、ボタンを押している間だけしかダッシュしなくなります。

ウィンドウ：会話の際に開くウィンドウの種類を設定できます。『ノーマル』にするとウィンドウ部分は暗くなりますが背景の絵が透けて見えるようになります。『ブラック』にするとウィンドウが開いた部分の背景はまったく見えなくなります。

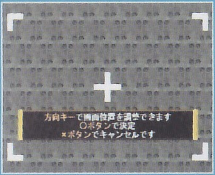
サウンド　：音響設定を『ステレオ』か『モノラル』から選べます。

BGM音量：BGMの大きさはゲージのボタンを右に寄せるほど音量が大きくなります。

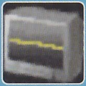
SE音量　：効果音の大きさはゲージのボタンを右に寄せるほど音量が大きくなります。
＊ムービーは、音量設定の影響を受けません。



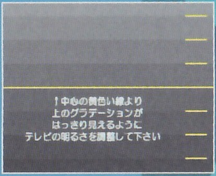
画面位置調整



画面位置を微調整することができます。ご使用のモニターの画面に合わせて方向キーで調整し、◎ボタンで決定してください。



明度調整



画面の明度調整のためのサンプル画面が表示されます。快適にゲームをお楽しみいただけますよう、中心の黄色い線から上の部分のグラデーションがはっきり見えるように、ご使用のモニターの明るさを調整することをおすすめします。

■主人公のアクション

基本操作以外のキャラクターアクションです。
＊ジャンプ、ダッシュ、斬るといった基本のアクションについてはコントローラの操作（→p.5）を参照してください。



▶ダッシュ中に□ボタンを押すと、ダッシュしながら敵に攻撃することができます。



▶エレメントをポケットに入れて選択している状態で△ボタンと○ボタンを同時に押すと、各エレメントの属性に応じたエレメント・イクスプロージョンを放ち、複数の敵に大ダメージを与えることができます。エレメント・イクスプロージョンを使うとEPを大量に消費します。





◀ハシゴのほうを向いて隣接すると、キャラクターがハシゴに手をかける動作をとります。その後、方向キーの上下で昇降することができます。

アイテム使用



◀ポケットに消費アイテムを入れて選択した状態で△ボタンを押すと、そのアイテムを使用することができます。詳細はp.10を参照してください。

ダッシュジャンプ



◀ダッシュ中に✕ボタンを押すとダッシュジャンプします。ダッシュジャンプは通常のジャンプよりも飛距離が大きくなります。

ダッシュジャンプ斬り



◀ダッシュジャンプ中に□ボタンを押すと、ダッシュジャンプしながら敵に攻撃することができます。

物をつかむ／投げる



◀ゲーム中には箱やツボなど、キャラクターがつかむことができる物がいくつか存在します。その場合、対象物の方向を向いて隣接し、◎ボタンを押すとつかんで持ちあげます。持ちあげた状態で再び◎ボタンを押すと投げることができます。

扉を開ける



◀基本的には扉のほうを向いて隣接し、◎ボタンか□ボタンを押すと開けることができます。ただしダンジョンなどには、開くのに特定のカギが必要な扉、特定のトラップをクリアしないと開かない扉などもあります。

スライディング



◀ダッシュ中に◎ボタンを押すとスライディングの動作を行います。



町での行動

冒険の拠点となる町の中ではさまざまな人々との出会いがあります。

旅に欠かせないアイテムを売ってくれたり、ときには貴重な情報を教えてくれたりします。

■町から町への移動の仕方

町～町間の移動はマップ画面で行います。目的地の方向に方向キーを入れると、キャラクターが自動的に移動を開始します。



▲町の外へ出るとマップ画面に切り替わるので、目的地の方向に方向キーを入れます。



▲到着すると地名が表示されます。□ボタンか◎ボタンを押すと中に入ることができます。町のほかに、敵が出現するダンジョンなどもあります。

ダンジョンをクリアしないと目的の町に行けない場合もあります。ダンジョンを無事に越えると次の地名がマップ上に追加されます。



▲ダンジョンを一度クリアすると、次回からはダンジョンに入らずに直接目的の町へ向かうことができます。

■人々の会話と選択肢

町に暮らす人々と会話すると次の目的地に関する情報が聞けたり、イベントが発生したりします。だれかに話しかける場合は、話しかけたい相手の方向を向いて隣接し、◎ボタンか◎ボタンを押してください。会話の内容によっては選択肢が発生することもあります。選択肢が発生した場合は方向キーの上下で返答するメッセージを選び、◎ボタンで決定しましょう。



▲選択肢の答えによって会話メッセージが変化したりします。



▲アイーシャ王女が同行している場合は、積極的に彼女に話しかけてみましょう。冒険のヒントをくれることがあります。

次の冒険に旅立つ前に全回復

戦いには万全の準備を整えてのぞみたいもの。HPが減っていたら旅立つ前に必ず回復するように心がけましょう。HPはアイテムを使用するほか、回復ポイントや宿屋で回復することができます。『旅の記録書』（→p.8）にセーブしておくことも忘れずに。



▲回復ポイント。上に乗るだけでHPとEPが最大値まで回復します。回復ポイントは町の中だけではなく、ダンジョン内にも存在します。



▲宿屋の宿泊にはお金がかかります。宿泊するとHPとEPが最大値まで回復します。宿泊する場合は『はい』を選んで◎ボタンで決定してください。

■ショップの利用

町には武器／防具やアイテムを売ってくれるお店があります。利用して装備の充実をはかりましょう。





▲お店の店員に話しかけると画面が切り替わります。『買う』か『売る』を選択して◎ボタンで決定してください。



▲『買う』を選ぶと商品と金額が表示されます。欲しい品物にカーソルを合わせ、購入する個数を決定しましょう。合計金額と確認メッセージが表示されますので、決定する場合は『はい』を選んでください。



▲『売る』を選ぶと売却可能な所持品と買取金額が表示されます。売りたい品物にカーソルを合わせ、個数を決定しましょう。合計金額と確認メッセージが表示されますので、決定する場合は『はい』を選んでください。

お金を手に入れるには？

敵を倒したり宝箱を開けたりするとコインが出現することがあります。キャラクターを移動させてコインにふれると、それを所持金として手に入れることができます。コインは、町の民家にある貯金箱を投げてこわしたり、町やダンジョンなどに生えている草を刈ると手に入ることもあります。手に入る金額はコインの色によって異なります。



連続斬りの伝授

『パズルのかけら』を集めてジーケンさまのところへ

世界のどこかに住んでいるジーケンさまのところへスペシャルアイテムの『パズルのかけら』を持っていくと、強力な『連続斬り』の極意を伝授してくれます。物語の途中でジーケンさまをかたどった像を見かけたら、◎ボタンか◻ボタンで調べてみましょう。



◀像を調べるとジーケンさまの道場へワープ。『パズルのかけら』を規定の枚数あつめて持っていくたびに『連続斬り』を1つ伝授してくれます。



▲『連続斬り』を教わると敵に連続して斬りつけることができるようになります。



ジーケンさまの弟子とも話してみよう



ジーケンさまの道場には弟子の少年がいます。彼もなにか剣術の極意を知っていそうです。道場を訪れたらジーケンさまだけでなく、この少年にも話しかけてみましょう。

ダンジョンでの行動

ダンジョンには危険な敵やトラップが待ちかまえています。
避けられる危険は回避し、効率よく進んでいきましょう。



■戦闘

敵は、接近して直接攻撃をしてくるほか、物を投げるなどして間接的に攻撃してくるものもいます。動きや攻撃には一定のパターンがありますので、投射物を避けたり背後に回りこんだりしながら、スキをついてダメージを与えていきましょう。一定のダメージを与えると敵は消滅します。その際にアイテムやお金が出現することもあります。

ボス戦は攻撃パターンを見極めよう



ボスが繰りだしてくる攻撃はザコ敵とは比べものにならないほど強力です。戦闘に突入したらまずは攻撃を避けながら、相手の行動パターンを観察してみましょう。パターンをつかんだら反撃開始です。ボスは一定のダメージを与えると攻撃パターンが変化します。HPの残量に気を使いつつ、全力をあげて倒してください。なお、ボス戦では相手を倒すまで戦闘中のマップから逃げだすことはできません。ボスを倒すと大量のコインと宝箱が出現します。

■ゲームオーバーとコンティニュー

キャラクターのHPがゼロになるとゲームオーバーになります。ゲームオーバーになると画面が切り替わり、コンティニュー画面へと移行します。



▲HPがゼロになるとキャラクターが倒れ、コンティニュー画面が表示されます。



▲『前回セーブ場所へ』を選ぶと直前にセーブした場所へもどります。このような事態にに備えてまめにセーブしておくようにしましょう。



▲『ロード画面へ』を選ぶとロード画面（→p.8）が表示されます。『タイトル画面へ』を選ぶとタイトル画面が表示されます。

アクションに自信がない人は…

町で装備品やアイテムをそろえてからダンジョンに挑みましょう。お金を貯めてレベルの高い装備品や回復アイテムを購入することで、かなり有利に戦闘を進めることができるようになります。



■トラップ

ダンジョンにしかけられているトラップの中から、ゲーム序盤に登場する代表的なものをいくつか紹介します。トラップの種類は大きく分けて3つのタイプに分類されます。

＜ゲーム序盤のトラップ例＞

①何らかのアクションで解除できるもの

通路をふさぐ障害物などは、アクションを駆使することで移動させたり破壊したりすることができます。あやしいオブジェを見つけたらいろいろなアクションでアプローチしてみましょう。なお、トラップの動かし方に失敗した場合、そのエリアからいったん扉の外へ出て再びもどるとトラップを初期の状態にもどすことができます。



▲爆弾にたいまつを投げつけると導火線に火がつき、ブロックを爆破することができます。



▲手形のマークがあるブロックは方向キーと◎ボタンで押して移動させることができます。また、取っ手があるブロックは同様にして引っぱることができます。

②さわるとダメージを受けるもの

ふきだす蒸気やイバラの柱などは接触するだけでダメージを受けてしまいます。蒸気がふきだしている場所はおさまるのを待ってすばやく走りぬけましょう。



③フロアの敵を倒すと作動するもの

扉やエレベーターなどの中には、そのフロアにいる全ての敵を倒さないと作動しないものがあります。カギや他のトラップが見当たらない場合は敵を倒してみてください。



■ミニゲーム

『アランドラ2』には多種多様なミニゲームが用意されています。その中にはゲームの進行に関わるものもあります。ここでは序盤に登場するミニゲームを1つだけ紹介します。

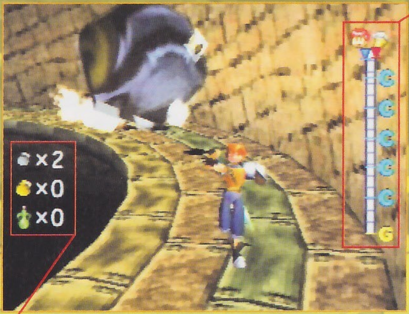
＜ゲーム序盤のミニゲーム例＞

玉ゴロ

巨大な玉と化して追ってくる敵から逃げるミニゲームです。敵に追いつかれたり落とし穴に落ちるとゲームオーバーです。コンティニュー画面が表示され、チェックポイントからやりなおすかロード画面にもどるかを選ぶことができます。6つのチェックポイントを通過するとゲームクリアです。

操作方法

キャラクターは画面手前に向かって傾斜している坂を疾走します。道に転がる障害物は方向キーで避け、落とし穴はジャンプで飛びこえていきます。落とし穴の手前には矢印マークの警告床があるので見たらすぐにジャンプしましょう。また、道の途中にはスピードがアップするターボアイテムやコインが落ちていたり、ジャンプしてこわすとアイテムが出現するアイテムブロックがあります。なるべく多くのコインとアイテムを手に入れるようにしましょう。



現在の走行地点が表示されます。Cはチェックポイント、Gはゴールです。コンティニューしてチェックポイントからやりなおす場合は、現在の段階で最後に通過したチェックポイントからスタートすることになります。

手に入れたコインとアイテムの数です

STAFF

総監督	大堀　康祐
制作監督	滝本　真澄
シナリオ	宮岡　寛
ゲームデザイン	大堀　康祐
	近藤　貴浩
プログラム	
チーフプログラム	伊藤　真也
システムプログラム	山本　雅康
エレメントプログラム・サブプログラム	谷　宗広
エネミープログラム	石黒　友浩
グラフィック	
モーションチーフ	坂本　仰次
モーショングラフィック	柳沢　美幸
	森田　純一
	菅山　勝
MAPチーフ	宮崎　龍四郎
MAPグラフィック	落合　照代
	佐々木　博行
	鈴木　由希子
	宮三　有香
	戸辺　尊晴
2Dグラフィック	谷口　邦彦
	岩田　隆樹
	山木　誠
	竹花　秀行
イベント	大島　武
MAPトラップ	大森　健次
	松本　泰宏
V−イベント	
演出	宮崎　龍四郎
スクリプトチーフ	稲垣　雅史
スクリプト	鈴木　貴博
	星野　紘憲
	太田　浩太郎
イメージイラスト・キャラクターデザイン	今井　修司
MAPデザイン	笠井　修
	折茂　賢司
	二木　康夫
ユーギ島ミニゲーム	
ゲームデザイン	山本　雅康
	太田　浩太郎
プログラム	今岡　勝
グラフィック	岩田　隆樹
	谷口　邦彦

声の出演	
フリット	今井　由香
アイーシャ	千葉　紗子
テッツオ	千葉　繁
アル	関　智一
ルビー	川上　とも子
ブーリアン	辻村　真人
メフィスト	渡部　猛
マティーニ	山口　由里子
ニジャドール	梅津　秀行
ヌヌギ	菅原　正志
メルセデス	三石　琴乃
ベルガー	石塚　運昇
ラトーヤ	桑島　法子
アリオン	石井康嗣
	小西　克幸
	泉　尚摯
	田中　伸幸
	サエキ　トモ
歌	
オープニング	Carry On Everyday
	作詞　小室　みつ子
	作曲　田中　公平
	編曲　岸村　正実
	歌　千葉　紗子
エンディング	ただいま
	作詞　新井　あきこ
	作曲　田中　公平
	編曲　岸村　正実
	歌　千葉　紗子
イベント曲	こんなクラゲに誰がした？
	作詞　宮岡　寛
	作曲　田中　公平
	編曲　岸村　正実
	歌　千葉　紗子
音楽制作	
プロデューサー	清水　彰彦
	田中　公平
	齋藤　裕二
アシスタントプロデューサー	朝日　城児
	當真　一
	森　康哲
ミュージック	田中　公平
サウンドディレクション	関　正道
	大島　香織
サウンドエフェクト	大島　香織
	嘉生　大樹
	奥村　真吾
サウンドプログラム	松谷　直樹
シンセサイザーオペレーター	まるおみのる
レコーディングエンジニア	大迫　浩
サウンドドライバプログラム	植田　洋一
	星　智之
ヴォイスディレクション	高寺　雄

パッケージ	
進行管理	八木澤　弘子
デザイン	森　栄二郎
	今西　啓貴
ライテング	関根　博美
QA	
QAマネージャー	吉田　慎一
QAスタッフ	今野　博和
	多々良　徹
	安斉　健太郎
	豊田　明彦
	吉川　光男
	篠崎　達雄
	倉田　健次
	三友　健太郎
	佐々木　真紀子
	河野　真紀
	鎌田　昌樹
	松本　高宏
	瓦井　久雄
プロモーション	佐伯　雅司
	小室　吏
	湧永　裕子
セールスプロモーション	内藤　克彦
スペシャル・サンクス	藤澤　孝史
	高田　征典
	木村　雅男
	薮田　康昭
	築比地　聡
	日吉　正樹
	中越　健太郎
	七海 和美
	有限会社クレアテック
	株式会社ソイツァー・ミュージック
	株式会社イマジン
	株式会社スペースクラフト
	有限会社テクノサウンド
制作	株式会社マトリックス
プロデュース	株式会社コントレイル
ディレクター	二位　真裕
プロデューサー	金子　孝弘
製作・著作	株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
スーパーバイザー	宮田　敏幸
	長崎　行男
エグゼクティブプロデューサー	佐藤　明

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状等を感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。



SCPS 10115